



XBOX 360.

KONAMI

METAL GEAR RISING

REVENGEANCE

⚠ ADVERTENCIA: antes de jugar al juego, lee los manuales de la consola Xbox 360®, del Sensor Xbox 360 Kinect® y de los accesorios para obtener información importante en materia de seguridad y salud. www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud: ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la consciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear objetos cercanos. **Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

GRACIAS

Gracias por adquirir "Metal Gear Rising: Revengeance". Disfrutarás aún más del juego si lees este manual de instrucciones antes de empezar a jugar. Usa el juego únicamente como se indica. Guarda este manual en un lugar seguro para futuras consultas, ya que no lo sustituiremos en caso de pérdida o deterioro.

En función del televisor que tengas, es posible que la sincronización entre las imágenes que ves en pantalla y el control remoto no sea perfecta al jugar. Si esto ocurre, ponte en contacto con el fabricante del televisor o el comercio donde lo adquiriste para comprobar si es adecuado para jugar a videojuegos.

AVISO Konami Digital Entertainment se esfuerza constantemente por mejorar la calidad para ofrecer a sus clientes productos seguros y divertidos. Como resultado, es posible que se puedan apreciar ligeras diferencias en los productos dependiendo del momento de su compra.



Powered by Wwise © 2006 - 2013 Audiokinetic Inc. All rights reserved.



Este juego admite codificación interactiva Dolby Digital 5.1.

Para descubrir el increíble sonido envolvente, conecta tu consola Xbox 360 con un equipo de sonido mediante un cable HDMI. En los ajustes de sonido de Xbox 360, selecciona Dolby Digital 5.1 como tipo de salida.



1. This software uses fonts produced by FONTWORKS Inc. FONTWORKS, and font names are trademarks or registered trademarks of Fontworks Inc.
2. This software uses specially-designed fonts created under license from FONTWORKS Inc. FONTWORKS and font names are trademarks or registered trademarks of FONTWORKS Inc.
3. Cooperation provided by FONTWORKS Inc.

CONTENIDO

CÓMO EMPEZAR	04	CODEC	12
Menú del título/ Modo Historia/ Menú de pausa		Personalizar/ Misiones de realidad virtual	
PANTALLA DEL JUEGO	06	CONSEJOS Y TRUCOS	15
Modo aumentado			
CONTROLES (TIPO A)	08	SERVICIO TÉCNICO	19
Modo Katana / Carrera ninja / Parada / Combinaciones / Bloqueo / Armas y objetos			

CÓMO EMPEZAR

Al insertar el disco de "Metal Gear Rising: Revengeance" en el sistema de entretenimiento y videojuegos Xbox 360 por primera vez, se instalarán algunos datos del juego en la unidad de disco duro. Ten en cuenta que aún así necesitarás el disco del juego para poder jugar.

MENÚ DEL TÍTULO

Al pulsar el botón START en la pantalla del título, aparecerá una pantalla donde podrás seleccionar un archivo de almacenamiento. Selecciona un archivo vacío para jugar una partida nueva, o bien selecciona un archivo anteriormente guardado para continuar jugando con ese archivo. Una vez que hayas seleccionado un archivo, aparecerá el menú del título.

CONTINUAR	Retomar una partida guardada
HISTORIA	Jugar en modo Historia
MISIONES DE RV	Jugar una misión de realidad virtual
COLECCIÓN	Ver objetos coleccionados
OPCIONES	Comprobar/cambiar ajustes
DESCARGAR	Descargar contenido adicional

!Algunas opciones no estarán disponibles hasta que cumplas ciertos requisitos.

GUARDAR (INTERRUMPIENDO LA PARTIDA)

Guarda tu progreso en la partida. Para seguir jugando, selecciona **CONTINUAR** en el menú del título.

GUARDADO AUTOMÁTICO

Este juego guarda el progreso automáticamente. El icono de guardado aparece al alcanzar ciertos puntos de control dentro del juego.

Si no ves el icono de guardado al salir del juego, pulsa el botón Guía Xbox.



Icono Guardar

GUARDA TU PROGRESO SIEMPRE QUE QUIERAS

También puedes guardar la partida poniéndote en contacto con Courtney en el codec.

La partida continúa desde el punto de control más reciente, sin importar el lugar donde te encontrabas cuando la guardaste.

FIN DE LA PARTIDA

La partida finaliza al morir Raiden.

MODO HISTORIA

Se trata de la historia principal en la que controlas a Raiden, el héroe del juego, mientras combates contra tus enemigos y avanzas en la trama.

CAPÍTULO	Seleccionar un capítulo (etapa) para jugar
NUEVA PARTIDA	Iniciar el modo HISTORIA desde el principio
PERSONALIZAR	Personalizar a Raiden

Las opciones **PERSONALIZAR** y **CAPÍTULO** aparecerán una vez que existan datos guardados.

NIVELES DE DIFICULTAD Y TUTORIAL

NIVELES DE DIFICULTAD

Puedes seleccionar un nivel de dificultad al iniciar una partida desde **NUEVA PARTIDA** o **CAPÍTULO**.

FÁCIL **NORMAL** **DIFÍCIL** **MUY DIFÍCIL** **VENGANZA**

MUY DIFÍCIL y **VENGANZA** se desbloquearán al cumplir ciertas condiciones.

Si seleccionas **FÁCIL**, podrás usar la opción Ayuda, que decidirá automáticamente en qué dirección desviarse.

TUTORIAL

Al seleccionar **NUEVA PARTIDA**, podrás empezar usando un tutorial. También puedes reproducir el tutorial desde el menú del título y **MISIÓN DE RV** en el codec.

MENÚ DE PAUSA

PULSA EL BOTÓN START DURANTE EL JUEGO

Puedes detener la partida y comprobar/cambiar los controles y ajustes.

CONTINUAR	Continuar la partida
AYUDA	Ver los controles y la lista de combinaciones
OPCIONES	Comprobar/cambiar los ajustes
TÍTULO	Volver a la pantalla del título
REINICIAR	Volver al último punto de control

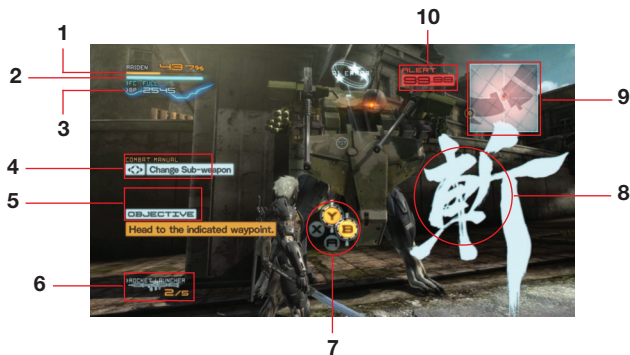
MENÚ DE PAUSA EN ESCENAS CINEMÁTICAS

Durante las escenas cinemáticas, el menú de pausa ofrecerá las siguientes opciones:

CONTINUAR	Retomar la escena cinemática
SALTAR	Saltar la escena cinemática

Usa el botón superior frontal derecho para activar o desactivar los subtítulos.

PANTALLA DEL JUEGO



1 VIDA – Estado del cuerpo de Raiden

La VIDA disminuye cada vez que Raiden resulta herido en un ataque. Raiden muere si su VIDA llega al 0%. La VIDA puede recuperarse con Zandatzu o recogiendo unidades de nanorreparación y objetos especiales.

2 CC (CELDA DE COMBUSTIBLE) – Energía de Raiden

Se usan en el modo Katana. Se recargan absorbiendo electrolitos al impactar contra un enemigo. También pueden recargarse con unidades de nanorreparación y objetos especiales.

3 PB (PUNTOS DE BATALLA)

Se trata de puntos convertidos a partir de los datos obtenidos en la batalla. Utiliza los PB para personalizar a Raiden.

4 MANUAL DE COMBATE

Aquí aparecerán pistas de control en determinados momentos.

5 OBJETIVO – Tu objetivo actual

Se trata del objetivo actual que debes alcanzar para avanzar en la trama. Aparecerá aquí en momentos específicos.

6 ARMA SECUNDARIA

El arma secundaria que llevas equipada actualmente.

7 PISTAS DE BOTONES

Se visualizarán cuando exista un control específico recomendado.

8 PISTAS DE ACCIONES

Se visualizarán cuando exista un control específico recomendado.

ACUCHILLAR 斬 Modo Katana

COGER 奪 Zandatzu

CORRER 走 Carrera ninja

9 RADAR SOLITON

Este radar muestra la posición de los enemigos (■) y los destinos (○).

10 ESTADO DE ALERTA DE ENEMIGOS

Indica el estado de alerta de enemigos en la zona.

MODO AUMENTADO

Se analizarán y mostrarán varios datos por encima de tu campo de visión, incluidos los destinos, las ubicaciones de los enemigos y los objetos, así como aquellos objetos que pueden destruirse. También funciona en la oscuridad. Se desactiva al atacar o sufrir un ataque, y también durante la carrera ninja.



ACERCA DE RAIDEN EN EL PRÓLOGO

Existen varias funciones limitadas durante el prólogo del modo HISTORIA. No obstante, al desarrollarse la historia y reconstruir su cuerpo, Raiden podrá usar todas las funciones disponibles.

- EL MODO AUMENTADO NO ESTÁ DISPONIBLE
- NO HAY NINGÚN INDICADOR DE CELDA DE COMBUSTIBLE (CC)
- SI USAS EL MODO KATANA, EL TIEMPO NO SE RALENTIZARÁ Y NO PUEDES ABRIRTE PASO ENTRE LOS ENEMIGOS A CUCHILLADAS
- ZANDATZU NO ESTÁ DISPONIBLE
- EL CODEC NO ESTÁ DISPONIBLE

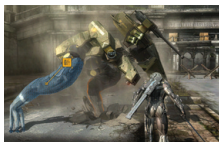
CONTROLES (TIPO A)

MODO KATANA

LT + STICK DERECHO

Usa el joystick derecho para blandir la katana de alta frecuencia en cualquier dirección. Si queda suficiente energía en las celdas de combustible (CC), Raiden se acelerará y podrá introducir el modo Katana, en el que el flujo de tiempo se ralentizará para él. De este modo, se amplificará el poder de sus ataques con espada y podrá abrirse paso a cuchilladas entre enemigos y objetos.

Mientras se muestre "Acuchillar", podrás abrirte paso a cuchilladas entre enemigos y objetos, sin importar el estado de las celdas de combustible (CC). Los enemigos que lleven una armadura sólida no se podrán acuchillar de un solo golpe. Sin embargo, tras golpearlos cierto número de veces, aparecerá una marca RA azul que indica que es posible acuchillar al enemigo.



La RA indica el objetivo que puede acuchillarse

En el modo Katana, la RA muestra la ubicación de las unidades de nanorreparación del enemigo (cuadrados rojos). Si acuchillas en esa ubicación y, a continuación, pulsas el botón **B**, podrás coger la unidad y recuperar VIDA.

ZANDATSU

BOTÓN B



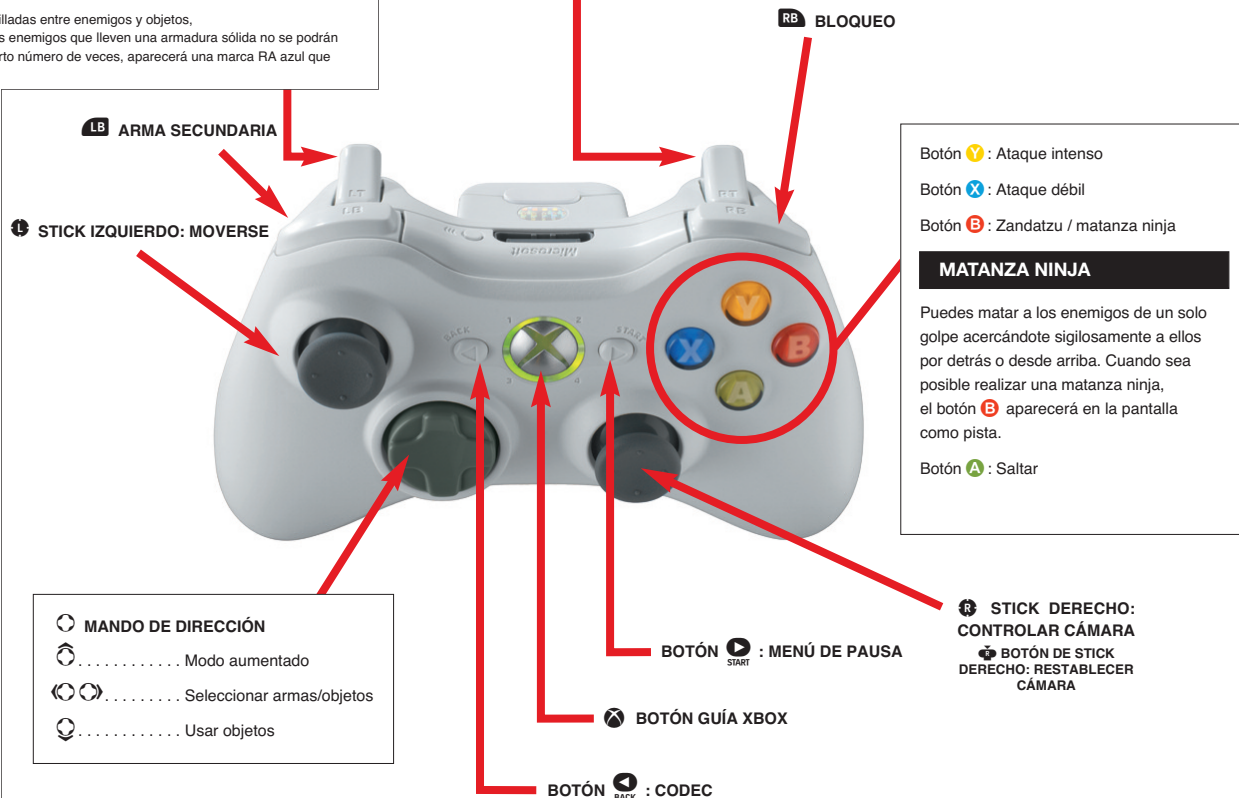
RA que indica que es posible usar Zandatsu

Si acuchillas un cuadrado rojo pero no coges correctamente la unidad de nanorreparación, esta se caerá al suelo y se dañará. Puedes recogerla del suelo para recuperar VIDA, pero la cantidad recuperada disminuirá.

CARRERA NINJA

RT + STICK IZQUIERDO

Evadir obstáculos y balas automáticamente al moverse a alta velocidad.



PARAR

STICK IZQUIERDO + BOTÓN X

Cuando te ataque un enemigo, inclina el joystick izquierdo en la dirección del enemigo y pulsa a la vez el botón X para parar el golpe con tu espada.

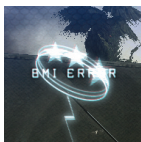


CONTADOR DE PARADAS

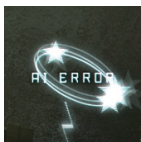
STICK IZQUIERDO + BOTÓN X

Si te sincronizas bien con el ataque de tu oponente, realizarás automáticamente un contraataque. Los enemigos que reciban un contraataque quedarán incapacitados, permitiéndote así usar el Modo Katana.

También puedes incapacitar a un enemigo dañándole hasta cierto punto con golpes consecutivos.



Cyborg



Aeronave teledirigida

ATAQUE SORPRESA

BOTÓN Y + BOTÓN B

Cuando las celdas de combustible (CC) estén a máxima potencia y exista un enemigo incapacitado en los alrededores, pulsa el botón Y + el botón B para realizar un ataque intenso en el que podrás abrirte paso a cuchilladas con el modo Katana entre enemigos protegidos con armaduras que, en otro caso, evitarían dicho ataque.



COMBINACIONES

BOTÓN X + BOTÓN Y

Usa diferentes combinaciones de botones para desencadenar varios ataques combinados. Aquí tienes algunos ejemplos:

PATADA TRASERA DERECHA. . . . Y Y

CUCHILLADA TORNADO . . . Y X

PATADA TRIPLE HACIA ARRIBA. . . Y Y Y X

CORTE A MEDIA ALTURA. . . X (Durante un salto)

Puedes ver otras combinaciones seleccionando LISTA DE COMBINACIONES en el menú de pausa.

BLOQUEO

BOTÓN RB

El bloqueo te permite apuntar a un objetivo específico y hacer que la cámara lo enfoque. Si hay más de un enemigo, usa el joystick derecho para cambiar de objetivo.

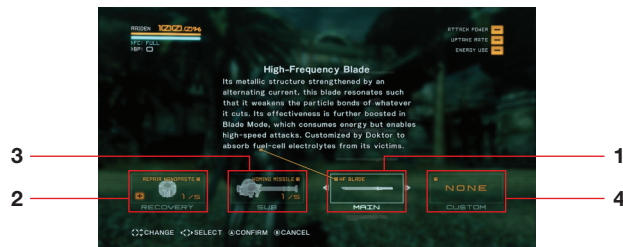
Estado de bloqueo



ARMAS Y OBJETOS

MANDO DE DIRECCIÓN IZQUIERDA/DERECHA EN LA VENTANA DE SELECCIÓN

Usa para seleccionar una categoría y para seleccionar armas/objetos. Pulsa el botón B para usar el arma/objeto seleccionado.



1 PRINCIPAL

El arma utilizada para ataques normales y en el modo Katana.

2 RECUPERACIÓN

Recuperar VIDA o CC. Pulsa el botón X para usarlo de manera inmediata.

Si seleccionas un chaleco de autanorreparación, la recuperación se llevará a cabo automáticamente cuando la VIDA llegue a cero.

3 SUB

Una vez que hayas seleccionado un arma secundaria, podrás usarla durante la partida pulsando el botón LB.

En el caso de las subarmas arrojadas y de fuego, pulsa el botón LB para cargarlas y, a continuación, el botón RB para disparar/lanzar.

4 ARMA EXCLUSIVA

Cuando estés armado, el ataque intenso (botón Y) cambiará en función del arma que tengas equipada y las combinaciones disponibles variarán.

CONSEGUIR ARMAS Y OBJETOS

Las armas y los objetos pueden obtenerse tal y como se describe a continuación.

- RECOGER ARMAS Y OBJETOS QUE SE HAN CAÍDO
- ACUCHILLAR CAJAS DE OBJETOS ABIERTAS
- OBTENERLOS MEDIANTE LA PERSONALIZACIÓN

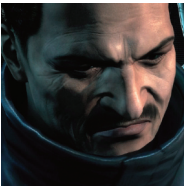


Caja de objetos (normal)



Caja de objetos (debe cortarse el candado)

Reunir información hablando con aliados por el codec.



BORIS

- Objetivo actual
- Pistas de combate



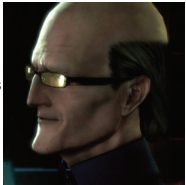
COURTNEY

- Guardar la partida
- Información básica sobre el juego



KEVIN

- Información sobre la ubicación de destino
- Asuntos internacionales



DOKTOR

- Cyborgs
- Aeronaves teledirigidas

Se irán añadiendo más operadores de codec según progrese la partida.



ACERCA DE LAS LLAMADAS DE CODEC OBLIGATORIAS

Los aliados te llamarán al codec de vez en cuando. Es posible que las acciones de Raiden se vean parcialmente limitadas en función de su ubicación actual y del contenido de la conversación.



Las acciones se limitan

OMITIR CONVERSACIÓN (AVANCE RÁPIDO)

Cuando aparezca un botón  encima de la cabeza del operador, podrás omitir la conversación pulsando ese botón. Si mantienes pulsado el botón  podrás avanzar con mayor rapidez.

Cuando aparezca **"CARGANDO"** en la parte inferior derecha de la pantalla, no podrás omitir la conversación porque el juego está cargando datos en ese momento.

Si seleccionas **CUSTOMIZE** en la pantalla del codec, podrás usar los puntos de batalla (PB) para personalizar el equipamiento de Raiden y otros objetos. También puedes personalizarlos al finalizar un capítulo.

CUERPO	Cuerpo de cyborg
ARMA PRINCIPAL	Arma básica
ARMA EXCLUSIVA	Arma especial
PELUCA	Pelo artificial para cabezas cyborg
VIDA	Aumentar VIDA
CELDAS DE COMBUSTIBLE	Rellenar CC
DESTREZA	Añadir combinaciones

Los objetos disponibles en **PERSONALIZAR** aumentarán según cumplas ciertas condiciones durante la partida. Después de personalizar el equipamiento durante la partida, volverás al punto en el que se realizó el último guardado automático.

ACERCA DE LOS PUNTOS DE BATALLA (PB)

Cuando Raiden luche, acumulará los datos de combate necesarios para la investigación cyborg. Estos datos se convertirán en PB. Existen varias formas de aumentar eficazmente los puntos de batalla. Estas son:

- **ACUCHILLADO PARCIAL**
Cortar una de las extremidades de un cyborg.
El brazo izquierdo de un cyborg también registra datos de combate, por lo que amputarlo te permitirá ganar aún más PB.
- **DEJAR CON VIDA**
Inhabilitar a un cyborg sin matarlo.
- **REHENES**
Rescatar civiles en peligro.
- **SIGILO**
Neutralizar enemigos en cierta zona sin ser detectado.

Si seleccionas **MISIÓN DE RV** en el menú del título o en la pantalla del codec, podrás reproducir misiones de RV en las que controlarás a Raiden en un entorno de realidad virtual (RV). La primera fila de la pantalla de selección de misiones de RV es un tutorial que te aconsejamos encarecidamente que veas.

- 001** Tutorial de movimientos y carrera ninja
- 002** Tutorial de ataque normal y parada
- 003** Tutorial de modo Katana, matanza ninja y modo aumentado
- 004** Tutorial de armas secundarias

El número **003** y posteriores se añadirán según avance la partida. Después de realizar una misión de RV, volverás al punto en el que se realizó el último guardado automático.



Pantalla de selección de misiones de RV

PANTALLA DE SELECCIÓN DE MISIONES DE RV

Cuando obtengas datos de fuerza desde un terminal de datos, se desbloquearán nuevas misiones de RV. Para obtener datos, pulsa el botón **B** situado cerca del terminal de datos.



Terminal de datos

CONSEJOS Y TRUCOS

DESCUBRE TU DESTINO

Puedes ver los objetos que pueden acuchillarse y la dirección de tu destino en el modo aumentado. Es posible que tu destino no esté visible en algunas situaciones, como, por ejemplo, durante las batallas o durante las búsquedas, pero puede que encuentres alguna pista.

RAIDEN SE QUEDA INCAPACITADO

Raiden puede quedarse incapacitado si sufre varios ataques seguidos. Si esto ocurre, mueve el joystick izquierdo con rapidez para que se recupere.



Estado de incapacidad (Raiden)

NO PUEDO EVITAR LOS ATAQUES ENEMIGOS

La mayoría de los ataques a corta distancia pueden evitarse parándolos.

LA VIDA ESTÁ POR LOS SUELOS

Coge las unidades de nano reparación del enemigo mediante Zandatzu o recupérate utilizando las que se han caído al suelo.

NO PUEDO ACUCHILLAR A LOS ENEMIGOS EN EL MODO KATANA

Contra algunos enemigos que usan armadura tendrás que causar cierta cantidad de daños antes de poder cortarles en el modo Katana. Solamente puedes abrirte paso a cuchilladas entre enemigos si tienes suficiente energía en las celdas de combustible (CC). Las CC se recuperan cuando consigues alcanzar a los enemigos con tus ataques. En el prólogo del modo Historia no hay CC, por lo que no puedes acuchillar a los enemigos.

LOS ENEMIGOS SON CADA VEZ MÁS FUERTES SEGÚN AVANZA LA PARTIDA

Haz a Raiden más poderoso personalizándolo según avanza la partida.

Si no puedes avanzar en el modo de dificultad **FÁCIL**, selecciona **CAPÍTULO** para volver a jugar en el mismo nivel. De ese modo se activará el modo con asistencia, que selecciona automáticamente la dirección para parar los golpes.

OBJETOS COLECCIONADOS

• BRAZO IZQUIERDO

El brazo izquierdo de algunos cyborgs registra datos especiales aparte de los datos de combate. Podrás crear objetos poderosos cortándoles el brazo izquierdo y recopilando los datos que contienen.

• ALMACENAMIENTO DE DATOS

Puedes obtener diseños de armas y otros datos durante la partida. Puedes visualizar estos datos seleccionando **COLLECTION** en el menú del título.

• HOMBRES EN CAJAS

Hay cyborgs que se niegan a luchar y, en su lugar, se esconden en cajas de cartón.

SERVICIO TÉCNICO

games.konami-europe.com/support

Konami Digital Entertainment GmbH

Paseo de la Castellana 91 - 5ºB

28046 Madrid

ESPAÑA

Para consultas técnicas sobre Metal Gear Rising: Revengeance, puedes enviar un e-mail a la siguiente dirección: **soporte@konami.de**

Recibirás la respuesta igualmente a través de correo electrónico.

También puedes encontrar soluciones a las preguntas más frecuentes en el área de HELP DESK en la página web de KONAMI en español: **<http://es.gs.konami-europe.com/support>**

También puedes ponerte en contacto con nuestro teléfono de soporte técnico en el 902 111 573 (Lunes a Viernes de 15h a 20h)